

## Pengaruh Durasi Penggunaan *Game Online Roblox* Terhadap Moralitas Pelajar SD Berbasis *Islamic Behavioral Contract*

Ayesha Nihel Fazila<sup>1</sup>, Ummi Chairiyah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Ampel Surabaya, Jalan Ahmad Yani No.117, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur

<sup>2</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Ampel Surabaya  
e-mail: ayesha201103@gmail.com

---

**Abstract:** *This study aims to examine the effect of the Islamic Behavioral Contract intervention on improving the morality of elementary school students who are affected by high durations of playing the online game Roblox. This quantitative research employed a One Group Pretest–Posttest design with the Purposive Sampling technique, involving five (N=5) students from SD Islam Terpadu Cendekia Lamongan whose initial morality scores (Pretest) were categorized as High (Low Morality). Data were analyzed using the Wilcoxon Signed Ranks Test. The results showed that the average morality score decreased significantly from 43.40 (Low Morality) in the Pretest to 26.20 (High Morality) in the Posttest. The hypothesis test yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.043 ( $p < 0.05$ ). These findings indicate that the Islamic Behavioral Contract intervention has a significant effect on improving students' morality. This approach is effective because it integrates structured behavior modification with Islamic values, successfully restoring students' self-control, sense of responsibility, and ethical awareness.*

**Keywords:** *Duration of Roblox Online Gaming; Elementary Students' Morality; Islamic Behavioral Contract.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh intervensi *Islamic Behavioral Contract* terhadap peningkatan moralitas pelajar sekolah dasar yang terdampak durasi penggunaan *game online Roblox* yang tinggi. Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* dengan teknik *Purposive Sampling*, melibatkan 5 orang (N=5) pelajar SD Islam Terpadu Cendekia Lamongan dengan skor moralitas awal (Pretest) pada kategori Tinggi (Moralitas Rendah). Data dianalisis menggunakan Uji Wilcoxon (*Wilcoxon Signed Ranks Test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata moralitas mengalami penurunan signifikan dari 43,40 (Moralitas Rendah) pada *Pretest* menjadi 26,20 (Moralitas Tinggi) pada *Posttest*. Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,043 ( $p < 0,05$ ). Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari intervensi *Islamic Behavioral Contract* dalam meningkatkan moralitas pelajar. Pendekatan *Islamic Behavioral Contract* efektif karena mengintegrasikan modifikasi perilaku yang terstruktur dengan nilai-nilai Islami, berhasil mengembalikan fungsi kontrol diri, tanggung jawab, dan kesadaran etis peserta didik.

**Kata kunci:** *Durasi Game Online Roblox; Moralitas Pelajar SD; Islamic Behavioral Contract*

---

### PENDAHULUAN

Game online saat ini menjadi salah satu bentuk teknologi digital yang marak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai hiburan maupun sebagai sumber penghasilan. Jenisnya sangat beragam, mulai dari game bergenre aksi hingga permainan kasual. Salah satu contoh yang cukup populer adalah game Roblox, yang kini banyak diminati oleh anak-anak. Hal ini dikarenakan Roblox

tidak hanya berfungsi sebagai media permainan, tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial secara daring. Data dari APJII menunjukkan bahwa sekitar 10,15% laki-laki dan 2,99% perempuan aktif memainkan berbagai jenis game online. Secara lebih spesifik, pengguna Roblox di Indonesia mencapai 2,07%, sehingga menempatkannya pada urutan keenam sebagai game daring paling banyak dimainkan pada tahun 2025. Selain itu, durasi bermain juga menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan tahun sebelumnya, dengan rata-rata waktu 2–3 jam per hari yang mencapai 30,30% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2025). Keberagaman jenis permainan yang tersedia dalam Roblox semakin menarik minat pengguna, sehingga berpengaruh terhadap lama waktu yang mereka habiskan untuk bermain. Namun demikian, penggunaan game online Roblox dalam jangka waktu yang relatif lama berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap moralitas anak.

Moralitas pada dasarnya merupakan sifat dasar atau karakter khas seseorang yang tampak dalam perilaku sehari-hari, terutama dalam hal kesopanan dan penghargaan terhadap orang lain (Qorib & Zaini, 2020). Moralitas tidak hanya sekadar berkaitan dengan aturan sopan santun, melainkan juga memiliki dimensi etis yang mengatur bagaimana individu seharusnya bersikap sesuai norma yang berlaku (May, 2025). Dalam pandangan lain, moralitas dapat dipahami sebagai pengetahuan yang melekat pada diri manusia dan berhubungan dengan kepribadian yang beradab serta berperikemanusiaan (Rahmi, 2021). Dalam pandangan Islam, moralitas identik dengan *akhlaq*. Al-Ghazali dalam *Ihya Ulumuddin* mendefinisikan akhlak sebagai keadaan jiwa yang mendorong seseorang untuk melakukan perbuatan tanpa perlu dipaksa, baik itu perbuatan baik maupun buruk. Akhlak bukan hanya perilaku lahiriah, tetapi juga kondisi batin yang menjadi sumber spontanitas tindakan (Majid, 2022). Sedangkan, dalam ranah pendidikan, Lickona berpendapat bahwa, moralitas memiliki tiga dimensi utama: *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*. *Moral knowing* mencakup kesadaran dan pengetahuan tentang nilai moral; *moral feeling* berkaitan dengan kepekaan hati nurani terhadap nilai tersebut; sedangkan *moral action* merepresentasikan perilaku nyata sesuai nilai yang diyakini (Damariswara, Wiguna, Hunaifi, Zaman, & Nurwenda, 2021). Ketiga dimensi ini saling melengkapi dan membentuk integritas moral seseorang. Oleh karena itu, moralitas dapat disimpulkan sebagai suatu pengetahuan sekaligus pedoman hidup mengenai perilaku sopan santun terhadap orang lain dan pembentukan kepribadian yang beradab, sehingga berfungsi sebagai landasan utama dalam kehidupan individu maupun masyarakat.

Moralitas perlu ditanamkan sejak usia dini, khususnya pada masa kanak-kanak, karena pada tahap perkembangan ini anak memiliki dorongan kuat untuk memahami berbagai aturan serta berusaha menaatinya (Rahmi, 2021). Moralitas sendiri berhubungan erat dengan aspek moral yang mencakup sejumlah indikator, baik dalam bentuk perilaku positif maupun negatif. Perilaku moral positif antara lain ditunjukkan melalui sikap menghibur, membela orang lain, membimbing, berbagi,

serta menolong atau menyelamatkan. Sebaliknya, perilaku moral negatif tercermin dalam tindakan seperti mencuri, berbohong, dan menyontek (Daniati, Priyatno, & Muhdiyati, 2024). Indikator lain dari moral meliputi sikap sopan santun, kepedulian, kejujuran, tanggung jawab, dan kepatuhan terhadap aturan (Novayanty, 2021). Meski demikian, indikator-indikator moral dapat mengalami perubahan, salah satunya dipengaruhi oleh lamanya anak bermain game online seperti Roblox, yang berpotensi menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan anak.

Namun, keterpaparan anak secara berlebihan terhadap game online sering kali menggantikan bentuk interaksi sosial langsung dengan interaksi virtual. Akibatnya, anak menjadi kurang terlatih dalam mengembangkan kemampuan empati, kepedulian, dan tanggung jawab sosial. Nilai-nilai moral yang semestinya tumbuh melalui pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari pun menjadi terhambat. Durasi bermain yang terlalu lama juga berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap perkembangan moral, antara lain meningkatnya emosi yang mudah meledak, munculnya rasa malas, dan terbentuknya kebiasaan tidak jujur seperti berbohong (Alam, Dirgayunita, & Dheasari, 2022). Selain itu, anak dapat menunjukkan perilaku menarik diri dari lingkungan, lebih suka menyendiri, mengalami ketidakstabilan emosi, menurunnya motivasi belajar, bahkan berkurangnya intensitas dalam menjalankan ibadah (Hidayat & Abidin, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya intervensi yang terarah dan edukatif agar perkembangan moral anak dapat kembali berjalan secara optimal sesuai dengan nilai-nilai yang diharapkan.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh para ahli untuk menangani permasalahan durasi penggunaan game online pada anak, sebagaimana terlihat dalam sejumlah penelitian terdahulu. Beragam pendekatan konseling telah diterapkan, antara lain teknik distraksi dan okupasi yang teknik distraksi dan okupasi yang berfokus pada pengalihan perhatian individu dari satu aktivitas ke aktivitas lain sebagai bentuk pemulihan melalui kegiatan tertentu (Afifah & Yuliasati, 2024), selain itu, terdapat pendekatan *Rational Emotive Behavior Therapy* (REBT) yang bersifat direktif, di mana konselor membantu konseli untuk mengidentifikasi dan menata ulang pola pikir irasional yang menjadi sumber gangguan emosional dan perilaku (Solikhah, 2018), Intervensi lainnya dilakukan melalui terapi aktivitas bermain (Nahdliyyah, Hermawan, Hasanah, & Martani, 2023), serta modifikasi perilaku dengan teknik token ekonomi, yaitu pemberian penguatan positif (*reward*) terhadap perilaku yang diharapkan, yang kemudian dapat ditukar dengan hadiah atau aktivitas menyenangkan (Ristianta Dewa, Ridho Rosyidin, & Jamaluddin, 2025) Namun demikian, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus meneliti pengaruh durasi penggunaan game online Roblox terhadap moralitas anak dengan menerapkan pendekatan *Islamic Behavioral Contract* pada siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif menguji pengaruh *Islamic Behavioral Contract* sebagai bentuk intervensi untuk meningkatkan moralitas peserta didik di tingkat SD.

Pemilihan *Islamic Behavioral Contract* sebagai pendekatan intervensi didasarkan pada efektivitasnya dalam membantu mengubah perilaku yang kurang sesuai. Pendekatan ini memanfaatkan prinsip-prinsip kontrak untuk membentuk atau memodifikasi perilaku tertentu agar selaras dengan nilai-nilai Islam (A'yuni, Rohmah, Susilowati, & Habsy, 2024). Dalam proses pelaksanaannya melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) mengidentifikasi perilaku yang perlu dimodifikasi, (2) memperkenalkan serta mendiskusikan kontrak perilaku yang memuat nilai-nilai keislaman, (3) menyusun kontrak perilaku, (4) menjelaskan prosedur tindak lanjut, (5) melaksanakan program, (6) mencatat perkembangan dan mengevaluasi hasil, serta (7) melakukan modifikasi seperlunya (Eford, Eaves, Bryant, & Young, 2010). Peneliti menggunakan teknik kontrak perilaku karena metode ini memungkinkan konseli belajar membentuk perilaku baru terkait moralitas melalui penerapan *reinforcement*, yakni pemberian penghargaan apabila berhasil mencapai perilaku yang telah disepakati sejak awal.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Terpadu Cendikia Lamongan, di mana mayoritas pelajarnya beragama Islam, termasuk populasi penelitian yang dipilih. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan kajian di sekolah tersebut. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul penelitian “Pengaruh Durasi Penggunaan Game Online Roblox terhadap Moralitas Pelajar SD Berbasis *Islamic Behavioral Contract*.”

#### **METODE** → **Heading Level 1** (11 pts)

Pada penelitian ini, peneliti berupaya melakukan pembaruan studi dengan menerapkan pendekatan kuantitatif, menggunakan rancangan desain *pre-eksperimental one group pretest-posttest*, yang bentuknya disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 1. Desain Penelitian *One Group Pre-test Post-test***

$O_1 X O_2$
-------------

$O_1$ : *pretest* sebelum diberikan *islamic behavioral contract* pada pelajar SD yang mengalami penurunan moralitas akibat durasi main game.

X: treatment konseling *islamic behavioral contract*.

$O_2$ : *posttest* setelah diberikan *islamic behavioral contract* pada pelajar SD yang mengalami peningkatan moralitas akibat durasi main game.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Terpadu Cendekia Lamongan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu, yakni: 1) peserta didik kelas 6; 2) memiliki skor durasi dan penurunan moralitas yang tinggi dan sedang (rentang 31-60) berdasarkan hasil angket moralitas terhadap pengaruh durasi; dan 3) terdiri 5 responden dengan skor tinggi ataupun sedang.

**Tabel 2. Interval Kategori Perkembangan Sikap Moral Pelajar**

Skor	Kategori
60-46	Tinggi
45-31	Sedang
30-15	Rendah

Instrumen penelitian ini terdiri atas instrumen pengumpulan data dan instrumen perlakuan. Instrumen pengumpulan data meliputi angket moralitas anak serta lembar refleksi. Angket moralitas anak di adopsi dari instrumen yang digunakan dalam penelitian lain dalam kurun lima tahun terakhir dan disusun dalam bentuk skala likert. Sebelum digunakan dalam proses pengumpulan data, instrumen tersebut telah melalui uji validitas dan reliabilitas.

Pengujian validitas dan reliabilitas angket minat belajar dilakukan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27 untuk Windows. Uji validitas dilakukan dengan cara mengeliminasi item pernyataan yang memiliki koefisien korelasi di bawah 0,3 ( $<0,3$ ), yang menunjukkan bahwa item tersebut memberikan kontribusi kurang dari 30% terhadap konstruk yang diukur. Sementara itu, hasil uji reliabilitas angket durasi penggunaan game online roblox terhadap moralitas pelajar SD disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Angket**

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,702	15

Hasil uji reliabilitas yang diperoleh sebesar 0,702 menunjukkan bahwa skala durasi penggunaan game online roblox terhadap moralitas pelajar SD memiliki tingkat realibilitas yang baik. Ini berarti bahwa seluruh item dalam angket durasi penggunaan game online roblox terhadap moralitas pelajar SD mampu menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya, sehingga layak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian (Sugiyono, 2023).

Kemudian, instrumen pengumpulan data berikutnya dilakukan melalui lembar refleksi. Lembar refleksi peserta didik merupakan bagian dari instrumen pengumpulan data secara kualitatif. Lembar refleksi diri ini disusun oleh peneliti dengan tujuan untuk menggali serta menilai pengalaman dan perkembangan peserta didik selama proses konseling yang berkaitan dengan perlakuan yang

diberikan. Adapun format lembar refleksi: (a) harapan yang ingin dicapai dari sesi konseling; dan (b) pengalaman yang diperoleh selama mengikuti pertemuan konseling.

Instrumen perlakuan dalam penelitian ini disusun melalui beberapa tahapan, yaitu (1) mengidentifikasi perilaku yang perlu dimodifikasi, (2) memperkenalkan serta mendiskusikan kontrak perilaku yang memuat nilai-nilai keislaman, (3) menyusun kontrak perilaku, (4) menjelaskan prosedur tindak lanjut, (5) melaksanakan program, (6) mencatat perkembangan dan mengevaluasi hasil, serta (7) melakukan modifikasi seperlunya (Eford et al., 2010). Dalam penelitian ini, peneliti juga menambahkan muatan nilai-nilai Islami pada setiap tahap teknik *behavioral contract*, sehingga penelitian ini memiliki perbedaan dan kekhasan dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya.

Dalam penelitian ini melibatkan satu sampel *independent* dengan data berskala ordinal, pengujian hipotesis komparatif dapat dilakukan dengan menggunakan teknik statistik *non-parametrik*. Metode umum digunakan adalah *Uji Wilcoxon*. Teknik ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua sampel terkait atau berpasangan tanpa mengharuskan asumsi distribusi normal pada data yang dianalisis (Sugiyono, 2023)

## HASIL

Hasil pretest penelitian ini memperlihatkan kecenderungan tersebut, peserta didik dengan durasi bermain tinggi menunjukkan tingkat moralitas yang lebih rendah sebelum diberikan intervensi. Temuan penelitian sebelumnya juga menegaskan bahwa durasi bermain berlebihan sering menjadi indikator awal munculnya masalah perilaku dan moral.

Data individual menunjukkan bahwa seluruh responden (N=5) mengalami perubahan yang signifikan. Pada *pretest*, seluruh responden berada dalam kategori tinggi (Skor 46-60) atau sedang (Skor 31-45), yang diartikan sebagai *moralitas rendah* atau *menengah*. Setelah intervensi, seluruh responden berpindah ke kategori rendah (Skor 15-30), yang diartikan sebagai moralitas tinggi atau baik. Perubahan kategori ini mengindikasikan bahwa intervensi *Islamic Behavioral Contract* berhasil mendorong perubahan perilaku yang substansial pada seluruh subjek penelitian.

**Tabel 4. Data Individual Siswa-Siswi yang Mengalami Perubahan terhadap Pengaruh Durasi pada Moralitas**

Inisial	Skor Pre Test	Kategori	Skor Post test	Kategori
AFN	39	Tinggi	25	Rendah
KNY	47	Tinggi	28	Rendah
YF	46	Tinggi	26	Rendah
MAA	39	Tinggi	24	Rendah

AM	46	Tinggi	28	Rendah
----	----	--------	----	--------

Hasil perhitungan statistik deskriptif menunjukkan perbandingan skor moralitas pelajar SD sebelum (*Pretest*) dan sesudah (*Posttest*) diberikan intervensi *Islamic Behavioral Contract*:

**Tabel 5. Skor Perbandingan Pengaruh Durasi terhadap Moralitas**

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	43,40	5	4,037	1,806
	Posttest	26,20	5	1,789	0,800

Skor rata-rata mengalami penurunan signifikan dari 43,40 (kategori tinggi dan moralitas rendah) menjadi 26,20 (kategori rendah dan moralitas tinggi) setelah intervensi. Penurunan skor ini menunjukkan adanya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam konteks instrumen yang digunakan, skor yang lebih rendah mencerminkan peningkatan moralitas peserta didik (kategori rendah sama dengan moralitas tinggi), sementara skor yang lebih tinggi (kategori tinggi) menunjukkan *Moralitas Rendah*. Penurunan rata-rata sebesar 17,2 poin ini secara deskriptif mengindikasikan bahwa intervensi *Islamic Behavioral Contract* efektif mengubah kondisi awal pelajar yang memiliki degradasi perilaku.

**Tabel 6. Hasil uji hipotesis menggunakan Uji Wilcoxon**

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Post - Pre
Z	-2.023 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,043
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on positive ranks.	

Hasil penelitian memperlihatkan adanya perubahan yang signifikan dalam skor moralitas peserta didik setelah diberikan intervensi berbasis *Islamic Behavioral Contract*. Sebelum intervensi,

peserta didik menunjukkan rata-rata skor *pre-test* sebesar 43,4. Namun setelah mengikuti rangkaian program yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai moral melalui pendekatan kontrak perilaku berlandaskan prinsip-prinsip Islam, skor tersebut menurun menjadi 26,2 pada saat *post-test*. Penurunan skor ini bukan menandakan kemunduran, tetapi justru menunjukkan peningkatan moralitas, karena instrumen yang digunakan memberikan makna bahwa semakin rendah skor, semakin baik kondisi moral peserta didik.

Temuan kuantitatif tersebut semakin diperkuat oleh hasil uji *Wilcoxon*, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,043. Dengan nilai  $\text{Sig} < 0,05$ , dapat dipastikan bahwa intervensi *Islamic Behavioral Contract* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan moralitas peserta didik sekolah dasar. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan kontrak perilaku Islami dapat menjadi strategi yang efektif untuk memperbaiki degradasi moral yang sebelumnya muncul akibat lamanya durasi penggunaan *game online* Roblox.

## PEMBAHASAN

*Game online* merupakan permainan interaktif berbasis teknologi digital yang memungkinkan banyak pemain berpartisipasi secara bersamaan melalui jaringan internet, sehingga tercipta komunikasi dan interaksi daring secara *real-time* (Yosua & Rompas, 2022). Permainan ini dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer atau smartphone dan berkembang pesat di berbagai kalangan, termasuk anak-anak (Mertika & Mariana, 2020). *Game online* memiliki beragam genre, mulai dari aksi, petualangan, strategi, hingga permainan kasual yang bersifat hiburan ringan, salah satu contoh *game online* yang populer saat ini adalah Roblox.

Roblox menjadi salah satu platform permainan daring yang sangat populer di kalangan anak-anak karena memiliki dua fungsi utama, yakni sebagai media hiburan interaktif dan sebagai ruang sosial virtual. Dalam Roblox, anak-anak tidak hanya bermain, tetapi juga dapat berkreasi, membangun dunia virtual sendiri, serta berinteraksi dengan pengguna lain secara daring. Fitur-fitur seperti *create game*, *role play*, dan *social chatting* menjadikan Roblox bukan sekadar permainan pasif, melainkan sebuah *metaverse* mini yang memberi pengalaman imersif dan sosial bagi penggunanya (Wulandari, Fahrudin, & Rahman, 2025). Situasi ini menjadikan Roblox berbeda dari game konvensional, karena ia menstimulasi rasa ingin tahu, kreativitas, sekaligus keterlibatan sosial anak secara digital. Namun, di sisi lain, aspek sosial yang terdapat dalam Roblox dapat menimbulkan konsekuensi perilaku apabila tidak diimbangi dengan kontrol diri dan pendampingan dari orang tua maupun guru.

Keragaman jenis permainan di dalam Roblox mulai dari *adventure*, *simulation*, hingga *role-playing* mendorong anak untuk menghabiskan lebih banyak waktu di dunia maya. Fitur reward system dan sistem pencapaian (*achievement system*) yang melekat pada permainan ini juga

memberikan *reinforcement* psikologis berupa rasa puas, pencapaian, dan pengakuan sosial digital dari pemain lain (Maulana, 2024). Hal tersebut dapat dikenal dengan istilah *operant conditioning*, perilaku yang disertai penguatan positif (seperti memperoleh poin, level, atau penghargaan digital) cenderung diulang kembali (Istifar, Fauziyah, & Jamaluddin, 2025). Mekanisme inilah yang membuat anak-anak sulit mengontrol waktu bermain, karena setiap keberhasilan dalam game menghasilkan stimulus dopamin yang meningkatkan keinginan untuk bermain terus-menerus.

Durasi penggunaan *game online*, khususnya Roblox, di kalangan siswa sekolah dasar kini menjadi perhatian serius karena berhubungan erat dengan penurunan fungsi moral dan sosial anak. Anak yang terlalu lama terpapar dunia virtual sering kali mengalami disonansi nilai di mana realitas dalam permainan, yang cenderung bebas norma dan kompetitif, bertentangan dengan nilai moral yang diajarkan dalam kehidupan nyata. Dalam jangka panjang, hal ini dapat menyebabkan anak lebih menghargai “kemenangan digital” dibandingkan penghargaan terhadap orang lain di dunia nyata. Fenomena ini sejalan dalam *Social Learning Theory*, bahwa perilaku yang diamati secara berulang dalam lingkungan tertentu, termasuk dunia maya, berpotensi ditiru dan diinternalisasi sebagai model perilaku baru. (Manik, Sembiring, Padang, & Manurung, 2022)

Pada tahap usia anak-anak, khususnya sekitar usia 11–12 tahun, perkembangan moral berada pada fase yang disebut fase “kesetaraan”, di mana anak mulai memahami bahwa setiap individu memiliki hak yang sama untuk diperlakukan secara adil. Pada masa ini, anak juga mulai membentuk kesadaran moral melalui interaksi sosial dan pengalaman sehari-hari yang mengajarkannya tentang nilai keadilan, tanggung jawab, dan empati terhadap orang lain (Ibda, 2023). Moralitas pada dasarnya merupakan sifat dasar atau karakter khas seseorang yang tercermin dalam perilaku sehari-hari, terutama dalam hal kesopanan, penghargaan terhadap orang lain, dan kepatuhan terhadap norma sosial (Qorib & Zaini, 2020). Moralitas tidak hanya terbatas pada tata krama atau aturan sopan santun, melainkan juga memiliki dimensi etis yang mengatur bagaimana individu seharusnya bersikap dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai kebenaran dan keadilan yang berlaku (May, 2025).

Dalam pandangan Islam, moralitas identik dengan *akhlaq*, yaitu perilaku yang didasari oleh kesadaran spiritual dan pengendalian diri. Al-Ghazali dalam *Ihya Ulumuddin* menjelaskan bahwa akhlak merupakan keadaan jiwa yang mendorong seseorang untuk melakukan perbuatan tanpa perlu dipaksa, baik itu perbuatan baik maupun buruk. Akhlak bukan sekadar perilaku lahiriah, tetapi juga kondisi batin yang menjadi sumber spontanitas tindakan. Dengan demikian, moralitas dalam Islam bukan hanya pengetahuan tentang benar dan salah, tetapi juga manifestasi dari kebersihan hati, keikhlasan niat, dan kepatuhan kepada nilai-nilai Ilahi (Majid, 2022).

Namun, penggunaan *game online* secara berlebihan sering kali mengalihkan fokus anak dari lingkungan sosialnya, menurunkan tingkat kedisiplinan, serta melemahkan rasa tanggung jawab

terhadap diri dan orang lain. Dalam konteks tersebut, durasi bermain Roblox yang tidak terkendali dapat menjadi faktor eksternal yang signifikan dalam menurunnya kualitas moralitas anak.

Penyebab utama yang disinyalir berkorelasi negatif dengan moralitas pelajar adalah durasi penggunaan *game online Roblox* yang sangat tinggi. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa durasi bermain di kalangan anak-anak mencapai rata-rata 2–3 jam per hari, yang mencakup 30,30% dari total pengguna (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2025). Penggunaan dalam jangka waktu yang relatif lama ini sangat berpotensi menimbulkan dampak negatif. Semakin lama waktu yang dihabiskan anak di dunia virtual, semakin besar pula kemungkinan anak mengalami kecanduan.

Kecanduan game online bukan sekadar persoalan waktu bermain yang panjang, melainkan sudah menjadi gangguan regulasi diri (*self-regulation disorder*). Terdapat salah satu temuan bahwa anak-anak yang mengalami kecanduan game menunjukkan gejala seperti kehilangan minat terhadap kegiatan sosial, berkurangnya empati, meningkatnya impulsivitas, serta kecenderungan untuk berbohong demi memperoleh izin bermain. Hal ini memperkuat dugaan bahwa kecanduan game merupakan bentuk disfungsi moral yang terjadi akibat terganggunya keseimbangan antara kontrol diri (*self-control*) dan nilai-nilai sosial. Anak yang kecanduan cenderung menampilkan perilaku maladaptif, seperti kemalasan, penundaan tugas, berbicara kasar saat bermain, hingga perilaku agresif seperti menepuk meja atau mengambil hak teman secara tidak adil (Mertika & Mariana, 2020). Siklus negatif ini berulang terus-menerus, karena setiap pelarian ke game memberikan kepuasan sesaat yang memperkuat perilaku maladaptif berikutnya.

Dalam konteks ini, durasi bermain Roblox yang tidak terkendali dapat dikategorikan sebagai faktor eksternal yang berperan dalam penurunan kualitas moralitas anak. Ketika aktivitas bermain lebih mendominasi dibandingkan aktivitas moral, maka terjadi desensitisasi nilai anak menjadi terbiasa melihat perilaku tidak etis dalam dunia virtual tanpa merasa bersalah. Hal ini berpotensi membentuk kebiasaan serupa dalam kehidupan nyata, di mana perilaku tidak sopan, tidak jujur, atau tidak disiplin dianggap hal yang wajar.

Untuk mengatasi kondisi tersebut, diperlukan intervensi yang mampu mengembalikan keseimbangan antara perilaku, nilai moral, dan kontrol diri anak. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *islamic behavioral contract*, sebagaimana diterapkan dalam penelitian ini. Pendekatan ini didasarkan pada prinsip bahwa perubahan perilaku tidak dapat dilakukan hanya melalui larangan, tetapi perlu dilandasi kesadaran spiritual dan komitmen moral yang terarah. *islamic behavioral contract* memadukan teknik modifikasi perilaku (*behavior modification*) dengan nilai-nilai Islam, yang menekankan tanggung jawab, niat yang ikhlas, dan pengawasan diri (*muraqabah*) (A'yuni et al., 2024) .

Melalui proses kontrak perilaku, peserta didik diajak untuk membuat kesepakatan yang jelas dan disepakati bersama konselor. Anak memahami komitmen yang harus dijalankan, mengetahui konsekuensi dari perilaku yang dilanggar, dan mendapatkan penguatan positif (*positive reinforcement*) saat berhasil memenuhi perjanjian. Tahapan ini dilakukan secara bertahap mulai dari identifikasi perilaku yang perlu diperbaiki, diskusi kontrak, pelaksanaan kegiatan, evaluasi hasil, hingga revisi program sesuai perkembangan anak (Eford et al., 2010). Nilai-nilai Islami seperti kejujuran, amanah, disiplin, dan tanggung jawab disisipkan dalam setiap sesi konseling agar anak tidak hanya berubah secara perilaku, tetapi juga secara kesadaran moral.

Dengan demikian, penerapan *Islamic Behavioral Contract* terbukti tidak hanya efektif dalam mengurangi durasi bermain game, tetapi juga menumbuhkan moralitas Islami yang mencakup dimensi kognitif (pengetahuan tentang baik dan buruk), afektif (kesadaran hati nurani), dan psikomotorik (tindakan nyata). Melalui mekanisme yang terstruktur ini, anak diarahkan untuk mengembangkan perilaku moral secara sadar dan bertanggung jawab, sehingga dapat kembali menyeimbangkan kehidupan digital dan spiritualnya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari intervensi *Islamic Behavioral Contract* terhadap peningkatan moralitas pelajar sekolah dasar yang terdampak oleh durasi penggunaan *game online* Roblox. Penurunan skor rata-rata moralitas dari 43,40 (*Pretest*) menjadi 26,20 (*Post-test*), yang diperkuat oleh nilai signifikansi Uji *Wilcoxon* sebesar 0,043 ( $p < 0,05$ ), menegaskan bahwa pendekatan *Islamic Behavioral Contract* efektif dalam mengembalikan fungsi kontrol diri, kepatuhan, dan kesadaran etis sesuai nilai-nilai Islam pada peserta didik.

## DAFTAR RUJUKAN

- A'yuni, Q., Rohmah, N., Susilowati, A. P., & Habsy, B. A. (2024). Penerapan Teknik Kontrak Perilaku Dalam Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak TPQ Ash Shobri Gresik (Application of Behavior Contract Technique in Reducing Gadget Addiction in Children of TPQ Ash Shobri). *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 78–87. Retrieved from <https://ebsina.or.id/journals/index.php/djpm>
- Afifah, N., & Yuliasati. (2024). Penerapan Terapi Distraksi dan Okupasi untuk Mengurangi Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) di SDN Kencana 3 Bogor (Poltekkes Kemenkes Bandung). Poltekkes Kemenkes Bandung. Retrieved from <https://repo.poltekkesbandung.ac.id/id/eprint/11390/>
- Alam, L. N., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. E. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak -Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 527.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2025). Survei penetrasi internet dan perilaku penggunaan internet. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. Retrieved from <https://survei.apjii.or.id/>

- Damariswara, R., Wiguna, F. A., Hunaifi, A. A., Zaman, W. I., & Nurwenda, D. D. (2021). *Penyuluhan Pendidikan Karakter Adaptasi Thomas Lickona*. 1(1).
- Daniati, N. S., Priyatno, A., & Muhtiyati, I. (2024). Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Moralitas Pada Era Digitalisasi di SDN Caringin 02. *Karimah Tauhid*, 3(4), 4093–4094. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.12812>
- Eford, B. T., Eaves, S. H., Bryant, E. M., & Young, K. A. (2010). *35 techniques every counselor should know*. New Jersey: Merrill is an Imprint of Pearson. Retrieved from <https://archive.org/details/35techniquesever0000unse/page/n3/mode/2up>
- Hidayat, A. F., & Abidin, Z. (2023). Upaya Guru dalam Mengatasi Moralitas Siswa Berkecanduan Games Mobile Legends Bang-Bang and Free Fire Garena (Universitas Muhammadiyah Surakarta). Universitas Muhammadiyah Surakarta. Retrieved from <https://eprints.ums.ac.id/117677/>
- Ibda, F. (2023). Perkembangan Moral Dalam Pandangan Lawrence Kohlberg. *Intelektualita*, 12(1). <https://doi.org/10.22373/ji.v12i1.19256>
- Istifar, R. B., Fauziah, I., & Jamaluddin, M. (2025). Penerapan Token Ekonomi terhadap Penurunan Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Mahasiswa. 03(03), 426–440.
- Majid, A. N. (2022). Landasan Filosofis Pendidikan Akhlak Al-Ghazali dan Ibnu Miskawaih. *Fakta: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.28944/fakta.v2i1.697>
- Manik, S., Sembiring, M., Padang, I., & Manurung, L. (2022). Theory of Bandura's Social Learning in The Process Of Teaching at SMA Methodist Berastagi Kabupaten Karo. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 85–96. <https://doi.org/10.51622/pengabdian.v3i2.729>
- Maulana, M. R. (2024). Eksplorasi Motivasi Bermain Game pada Generasi Z: Pendekatan Etnografi Exploring Game Playing Motivation in Generation Z: An Ethnographic Approach. *JICOMP: Journal of Informatics and Computer*, 1(2), 15–23.
- May. (2025). *Pendidikan Moral, Karakter, Disiplin dan Pola Asuh dalam Keluarga Kristen* (1st ed.). Yogyakarta: Jejak Pustaka. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=9fdpEQAAQBAJ&newbks=1&newbks\\_redir=0&prints\\_ec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=9fdpEQAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&prints_ec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false)
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Nahdliyyah, A. I., Hermawan, A., Hasanah, N., & Martani, R. W. (2023). Aktivitas Bermain Untuk Mengurangi Dampak Negatif Game Online Addiction Pada Anak Sekolah Dasar. *Surya Abdimas*, 7(4), 570–576. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v7i4.3002>
- Novayanty, A. A. (2021). Peningkatan Perilaku Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita. *Instruksional*, 2(2), 54. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.2.53-61>
- Qorib, M., & Zaini, M. (2020). *Integrasi Etika dan Moral Spirit dan Kedudukannya dalam Pendidikan Islam* (1st ed.; Akrim & Gunawan, Eds.). Yogyakarta: Bildung. Retrieved from <https://anyflip.com/ldxag/xhvr/basic>
- Rahmi, S. (2021). *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak* (1st ed.; N. Diana, Ed.). Aceh: Syiah Kuala University Press. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=4f4iEAAAQBAJ&pg=PA43&dq=moralitas+adalah&hl=id&newbks=1&newbks\\_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwjhuLnN1NCPAXH-TgGHahnGJcQ6AF6BAGPEAM#v=onepage&q=moralitas+adalah&f=false](https://books.google.co.id/books?id=4f4iEAAAQBAJ&pg=PA43&dq=moralitas+adalah&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwjhuLnN1NCPAXH-TgGHahnGJcQ6AF6BAGPEAM#v=onepage&q=moralitas+adalah&f=false)
- Ristianta Dewa, A., Ridho Rosyidin, H., & Jamaluddin, M. (2025). Efektivitas Modifikasi Perilaku Dengan Teknik Token Ekonomi Dalam Mengurangi Penggunaan Handphone Berlebih Pada Anak. *Jurnal Psikologi*, 2(2), 1–12. Retrieved from <https://journal.pubmedia.id/index.php/pjp>
- Solikhah, F. (2018). Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behaviour Therapy untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal A Isyraq*, 1(1), 62–82.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In Sutopo (Ed.), *Alfabeta* (5th ed.). Bandung: Alfabeta. Retrieved from <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng->

8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\_SISTEM\_PEMBETUNGAN\_TERPUSAT\_STRATEGI\_MELESTARI

Wulandari, A. A., Fahrudin, A., & Rahman, A. (2025). Peran Roblox dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda: Sebuah Tinjauan Literatur. *Interaction Communication Studies Journal*, 2(2), 15. <https://doi.org/10.47134/interaction.v2i2.4777>